

2. Think fast! Whoever can make 10 by adding this number to another number on his or her board (e.g., $4 + 6$ or $8 + 2$) should grab the spot and place it in the appropriate space on the board. When filling the board, be sure to place the spots number-side down. This way, you can cover your bug with its missing black spots!
3. Play continues to the right. The next player flips over a spot to show a new number for all to see, and possibly grab! Players continue taking turns, flipping over spots and watching to see if they, or anyone in the group, can use each new number that turns up.
4. If you flip over a spot that nobody needs, put it aside and out of play.
5. To win, be the first player to cover all 6 spaces on your board with spots that make 10!



Your opinion matters! Visit
www.LearningResources.com
to write a product review or to
find a store near you.

A blue square button with a white 'f' logo, representing the Facebook social media platform.

ATENCIÓN: PELIGRO DE ASFIXIA.
Piezas pequeñas. No se recomienda para menores de 3 años.
ATTENTION: RISQUE D'ÉTOUFFEMENT.
Petites pièces. Interdit aux enfants en dessous de 3 ans.
ACHTUNG: ERSTICKUNGSGEFAHR.
Kleine Teile. Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.

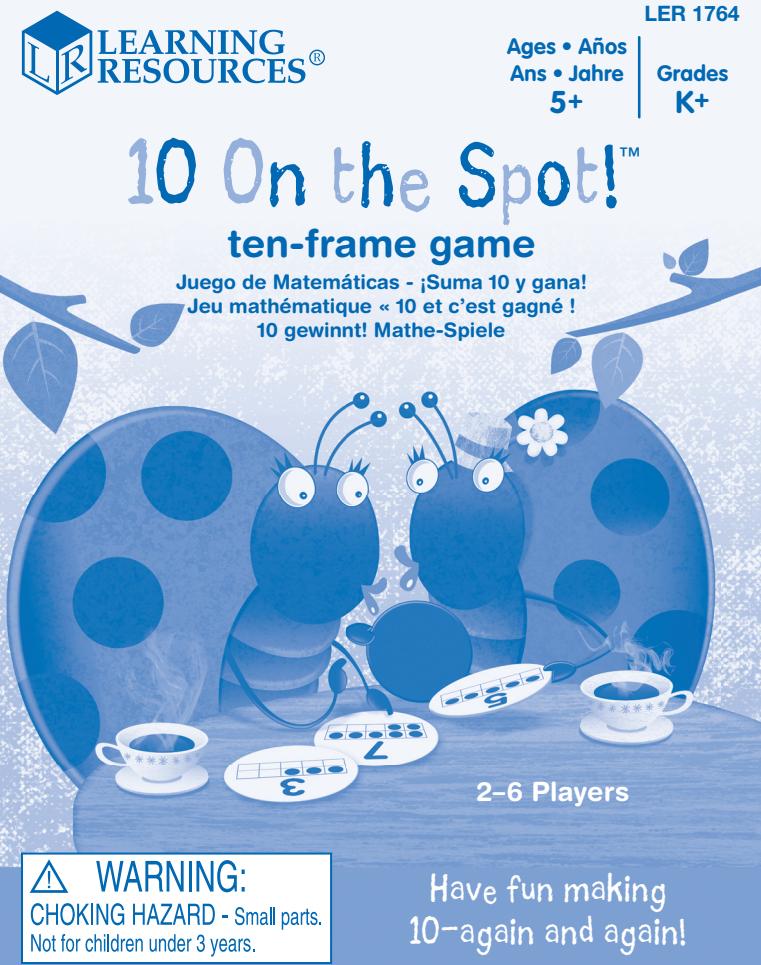
CE

© Learning Resources, Inc., Vernon Hills, IL, US
Learning Resources Ltd., Bergen Way,
King's Lynn, Norfolk, PE30 2JG, UK
Please retain our address for future reference

Please retain our address for future reference.
Made in China. LRM1764-GUD

Hecho en China. Conservar estos datos.
Fabricé en Chine. Informations à conserver.
Hergestellt in China. Bitte bewahren Sie unsere
Adresse für spätere
Nachfragen auf.

Includes:	<ul style="list-style-type: none"> 6 Double-sided game boards (ten-frames on one side for beginners who need a visual aid, numbers on the reverse for more advanced players)
Object of the Game:	<p>With spots while making 10, and win!</p> <p>• 72 Spots</p>
CCSS Alignment:	<p>With spots while making 10, and win!</p> <p>• Operateions and Algebraic Thinking: K.O.A.3, K.O.A.4</p> <p>Standards for Math in Kindergarten:</p> <p>This game targets the following Common Core State Standards for Math in Kindergarten:</p> <p>✓ Operations and Algebraic Thinking: K.O.A.3, K.O.A.4</p> <p>✓ Individual play takes a game board. Players can choose</p> <p>1. Each player takes a game board. Players can choose</p> <p>2. Place the spots in the middle of the table, black sides</p> <p>3. Look at your board. Think carefully about what number</p> <p>you need to add to each space to make 10 (for example,</p> <p>your board has a number 3 space; since it takes 7 more to</p> <p>make 10, watch for the number 7 spot!). Begin play after</p> <p>all players have had a chance to examine their boards.</p>
How to Play:	<p>and leaves it number first. He or she flips a spot over</p> <p>1. The youngest player goes first. He or she flips a spot over</p>



ES

Juego de Matemáticas - ¡Suma 10 y gana!

Incluye:

- 6 tableros de juego de dos caras (por un lado diez marcos son para principiantes que necesitan una ayuda visual; con números en el reverso para jugadores más avanzados)
- 72 manchas

Objetivo del juego: Conviértase en el primer jugador que cubra con 10 manchas a su insecto, y ¡sea el ganador!

Organización:

1. Cada jugador toma un tablero de juego. Los jugadores pueden elegir de manera individual el lado con el que desean jugar.
2. Coloque las manchas en medio del tablero, con los lados negros hacia arriba.
3. Observe su tablero. Piense con cuidado el número que necesita agregar a cada espacio para llegar a 10 (por ejemplo, su tablero tiene un número 3; entonces necesita 7 más para llegar a 10, ¡esté atento a la mancha con el número 7!) El juego inicia cuando todos los jugadores hayan tenido la oportunidad de revisar sus tableros.

Modo de juego:

1. El jugador más joven inicia el juego. Él o ella volteá una mancha y deja el número hacia arriba en medio del tablero de modo tal que todos lo puedan ver.
2. ¡Piense rápido! Cualquiera puede llegar a 10 al agregar este número al otro número que se encuentra en su tablero (por ejemplo, $4 + 6$ o $8 + 2$), solo debe tomar la mancha y colocarla en el lugar adecuado sobre su tablero. A medida que llene el tablero, asegúrese de colocar el número de la mancha hacia arriba. De esta manera, ¡podrá cubrir a su insecto con las manchas negras que le faltan!
3. El juego continua hacia la derecha. El siguiente jugador volteá una mancha para mostrar un nuevo número, que todos lo vean y posiblemente ¡lo tomen! Los jugadores continúan tomando sus turnos, volteando manchas y viendo si ellos, o alguien en el grupo, puede usar cada número nuevo que aparece.
4. Si volteá una mancha que nadie necesita, apártela del juego.
5. Para ganar, ¡sea el primer jugador en cubrir los seis espacios sobre su tablero con manchas que sumen 10!

FR

Jeu mathématique « 10 et c'est gagné ! »

Comprend :

- 6 plateaux de jeu double-face (dix images sur une face pour les débutants ayant besoin d'une aide visuelle ; chiffres sur la face verso pour les joueurs plus avancés)
- 72 points

But du jeu : Soyez le premier joueur à recouvrir votre coccinelle de points en arrivant jusqu'à 10 pour gagner !

Préparation :

1. Chaque joueur prend un plateau de jeu. Les joueurs peuvent choisir chacun la face qu'ils veulent pour jouer.
2. Placez les points au milieu de la table, la face noire vers le haut.
3. Regardez vos plateaux. Réfléchissez bien au nombre que vous devez ajouter à chaque espace pour arriver à 10 (par ex. votre plateau a un espace avec le nombre 3, donc il en faut 7 de plus pour arriver à 10, cherchez alors le point avec le nombre 7). Commencez à jouer lorsque tous les joueurs ont eu la possibilité de regarder leur plateau.

Comment jouer :

1. Le plus jeune joueur commence. Lui ou elle retourne un point et le laisse, le nombre tourné vers le haut, au milieu de la table de manière à ce que les autres joueurs puissent le voir.
2. Réfléchissez vite ! Tous ceux qui peuvent atteindre 10 en additionnant ce nombre à celui de son plateau (ex. : $4 + 6$ ou $8 + 2$) doivent attraper le point et le placer sur l'espace approprié du plateau. En remplissant le plateau, n'oubliez pas de placer le point avec le côté du nombre vers le bas. De cette façon, vous pouvez recouvrir votre coccinelle de ses points noirs manquants !
3. Le jeu continue vers la droite. Le joueur suivant retourne un point pour découvrir un nouveau nombre visible pour tous et le prendre, si possible. Les joueurs continuent ainsi à tour de rôle : ils retournent les points et regardent pour voir si lui ou un autre joueur du groupe peut utiliser chacun des nouveaux numéros qui apparaissent.
4. Si vous retournez un numéro dont personne n'a besoin, mettez-le de côté, hors du jeu.
5. Le gagnant est le joueur qui recouvre le premier les six espaces de son plateau des points qu'il faut pour arriver à 10 !

DE

10 gewinnt! Mathe-Spiele

Enthält:

- 6 doppelseitige Spielbretter (Zehnerfeld auf der einen Seite für Anfänger als optische Hilfe; Zahlen auf der Rückseite für fortgeschrittene Spieler)
- 72 Punkte

Ziel des Spiels: Wer als erstes seinen Käfer so mit Punkten versieht, dass sie 10 ergeben, gewinnt!

Aufbau:

1. Jeder Spieler nimmt sich ein Spielbrett. Die Spieler können jeweils für sich entscheiden, welche Seite sie für das Spiel verwenden wollen.
2. Die Punkte müssen in die Mitte des Tisches gelegt werden, mit der schwarzen Seite nach oben.
3. Schau dir dein Spielbrett genau an. Überlege genau, welche Zahl du zu jedem Feld hinzufügen musst, um 10 zu erhalten (Beispiel: Dein Spielbrett hat ein Feld mit der Zahl 3. Du brauchst demnach eine 7, um 10 zu erhalten, suche also den Punkt mit der Zahl 7!) Das Spiel beginnt, nachdem sich alle Spieler mit ihrem Spielbrett vertraut gemacht haben.

Spielanleitung:

1. Der jüngste Spieler/die jüngste Spielerin beginnt. Er oder sie dreht einen Punkt um und legt ihn mit der Zahl nach oben in die Mitte, so dass ihn alle sehen können.
2. Schnelligkeit ist angesagt! Jeder, der durch das Hinzufügen der angezeigten Zahl auf seinem Spielbrett eine 10 erhält (z. B. $4 + 6$ oder $8 + 2$), sollte sich den Punkt greifen und ihn in das jeweilige Feld auf dem Spielbrett legen. Achte dabei darauf, dass du die Punkte mit der Zahl nach unten hinlegst. So bekommt dein Käfer noch seine fehlenden schwarzen Punkte!
3. Das Spiel wird entgegen dem Uhrzeigersinn fortgeführt. Der nächste Spieler dreht einen Punkt um und zeigt die neue Zahl, damit alle sie sehen und greifen können! Die Spieler fahren nacheinander fort, drehen die Punkte um und schauen, ob sie oder jemand anderes aus der Gruppe die jeweilige neue Zahl gebrauchen können.
4. Wird ein Punkt umgedreht, den keiner braucht, wird dieser beiseite gelegt und aus dem Spiel genommen.
5. Gewinner ist derjenige, der als erster Spieler alle sechs Felder auf seinem Spielbrett mit Punkten versehen hat, die in der Summe 10 ergeben!